

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* TERHADAP HASIL  
BELAJAR  
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**CINTYA KUSUMAWARDANI  
NPM.1311100209**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
20172018**

**ENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM QUIZ* TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V MIN 10 BANDAR  
LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**CINTYA KUSUMAWARDANI**

**NPM: 1311100209**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pembimbing I : Dra. Istihana, M.Pd

Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**2017/2018**

## ABSTRAK

### PENGARUH STRATEGI *TEAM QUIZ* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG

Oleh

CINTYA KUSUMAWARDANI

Pelajaran matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang di dapat dengan berfikir (bernalar). Permasalahan yang dihadapi di dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana seorang pendidik mampu memberikan solusi yang baik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan wawancara di kelas V MIN 10 Bandar lampung pada proses pembelajaran matematika diketahui bahwa guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi seperti *Team Quiz*. Strategi *Team Quiz* merupakan salah satu strategi yang dapat menghidupkan suasana belajar, dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau membuat mereka takut dan bosan Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung Metode penelitian yang penulis lakukan ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk *True Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung dengan jumlah populasi sebanyak 57 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Sampel Random Sampling*, yaitu dari dua kelas diambil secara acak yakni kelas VA sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 peserta didik dan kelas VB sebagai kelas kontrol sebanyak 33 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan teknik dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa rata-rata nilai *pretest* peserta didik pada kelas eksperimen adalah 53.95 dan *posttestnya* 75.62 sedangkan untuk kelas kontrol nilai *pretest* 51.97 dan *posttestnya* 59.84. Hasil hipotesis menunjukan

bahwa  $T_{hitung} 4.36 > T_{tabel} 2.00$  apabila  $F_{hitung}$  lebih besar dibandingkan  $F_{tabel}$  oleh karena itu Hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Team Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

**Kata kunci : Strategi *Team Quiz*, Hasil Belajar dan Mata Pelajaran Matematika**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jln. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PESETUJUAN**

**Judul Skripsi**

**: PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN TEAM QUIZ  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA  
DIDIK KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**Nama**

**: Cintya Kusumawardani**

**NPM**

**: 1311100209**

**Jurusan**

**: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas**

**: Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Dra. Istiana, M.Pd  
NIP.198201022006041007**

**Pembimbing II**

**Nurul Hidayah, M.Pd  
NIP.197805052011012006**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd  
NIP.196910031997022002**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jln. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN TEAM QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG, NAMA: CINTYA KUSUMAWARDANI NPM:1311100209,**  
Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah Pada Hari/ Tanggal: Rabu 29 November 2017.

**TIM PENGUJI MUNAQASYAH**

Ketua : Syofnidah Ifriyanti, M.Pd

Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

Pembahas Utama : Prof. Dr. Hi. A. Asrosi, MA

Pembahas Pendamping I : Dra. Istihana, M.Pd

Pembahas Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. D. T. Anwar, M.Pd

NPM: 08101987031001



## MOTTO

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِبَنِيهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۚ يَبْنَىٰ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۖ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ



*“Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”<sup>1</sup>*

*(Q.S Luqman :13).*

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: Cordoba, 2013), h. 412.

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dibuat oleh penulis secara optimal dan penulis mempersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku yaitu Ayahanda Satarian dan Ibunda Siti Rahma Yanti yang tersayang dan tercinta, rasa terima kasih sebesar-besarnya untuk kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi, dukungan moril maupun fisik, dan dukungan-dukkungan yang terbaik untukku.
2. Adik-Adikku Andrian Saputra dan Etika Sari yang sangat ku sayangi dan selalu memberi motivasi dan menantikan keberhasilanku.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Cintya Kusumawardani merupakan seorang putri dari pasangan suami istri yaitu Bapak Satarian dan Ibu Siti Rahma Yanti yang sangat penulis sayangi dan hormati. Penulis dilahirkan di Liwa Kabupaten Lampung Barat tepatnya di desa Negeri Ratu pada tanggal 9 Januari 1996 . penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara.

Pendidikan pertama yang ditempuh oleh penulis berawal di (TK) Dewi Sartika Bandar Lampung, tamat dan berijazah pada tahun 2001. Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan ke Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Sukabumi Bandar Lampung, tamat dan berijazah pada tahun 2007. Selanjutnya melanjutkan jenjang pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) 1 Sukau Lampung Barat, tamat dan berijazah pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) 1 Sukau Lampung Barat, tamat dan berijazah pada tahun 2013.

Selanjutnya penulis diterima dan melanjutkan pendidikannya di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2013 pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Sumber Agung Kec. Seputih Mataram, Kab.Lampung Tengah, kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan Program Pelatihan Lapangan (PPL) di MIN 10 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya dan nikmat yang tidak ternilai harganya. Shalawat serta salam tercurah kepada junjjngan nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Atas izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ *Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung*”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak sekali mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sangat tulus dan penghargaan yang tinggi kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr Moh. Mukri, M.Ag selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr.H.Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

3. Ibu Syofnidah Ifriyanti, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Dra. Istihana, M.Pd selaku pembimbing I yang membantu penulis dalam memberikan saran dan kritikan yang membangun agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.
5. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu membantu dan meluangkan banyak waktu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis.
7. Bapak Suntari S,Ag selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 10 Bandar Lampung yang bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
8. Ibu Eliyana S.Pd dan Ibu Daryati S.Pd.I selaku guru bidang studi pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 10 Bandar lampung yang bersedia meluangkan waktunya untuk penulis dan bersedia membantu dalam melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2013.

10. Orang terdekat dan para sahabatku Lensa Arka Ramadhan, Musvita Sari, Mareta Ulfa, Adi wiranata, Hera Noviolita, Ratih, Hafiz, Delta Elfini Sahara, Putri Wahyuningsih.

Penulis menyadari penelitian ini masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai. Oleh karenanya kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran yang bersifat membangun.

Akhirnya, dengan mengucapkan rasa terima kasih penulis memanjatkan do'a kehadiran Allah, semoga apa yang telah diberikan kepada penulis akan dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

*Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Bandar Lampung, 23 September 2017  
Penulis,

**Cintya Kusuma Wardani**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>.vii</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b>	
<b>viii</b>	
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan & Manfaat Penelitian .....	8
 <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	 <b>10</b>
A. Strategi Pembelajaran <i>Team Quiz</i> .....	10
1. Pengertian Strategi Pembelajaran <i>Team Quiz</i> .....	10
2. Langkah-langkah strategi <i>Team Quiz</i> .....	12
3. Kelebihan Strategi Pembelajaran <i>Team Quiz</i> .....	13

4. Kelemahan Strategi Pembelajaran <i>Team Quiz</i> .....	14
B. Strategi Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> .....	15
1. Pengertian Strategi <i>Team Games Tournament</i> .....	15
2. Langkah - Langkah Strategi <i>Team Games Tournament</i> .....	16
3. Kelebihan Strategi Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> ....	17
4. Kelemahan Strategi Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> ...	17
C. Hasil Belajar.....	18
1. Pengertian Hasil Belajar.....	18
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar ... ..	20
3. Kriteria Hasil Belajar .....	24
D. Hakikat Matematika .....	25
1. Pengertian Matematika .....	25
2. Hakikat Matematika Sekolah .....	27
3. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.....	28
4. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	30
5. Indikator Pembelajaran Matematika .....	31
6. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	31
E. Kajian Materi Pecahan .....	33
F. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	35
G. Kerangka Berfikir.....	40
H. Hipotesis Penelitian.....	41

### **BAB III METODE PENELITIAN ..... 43**

A. Jenis Penelitian .....	43
B. Tempat, Subyek dan Waktu Penelitian .....	44
C. Variabel Penelitian .....	44
1. Variabel Independen.....	45
2. Variabel Dependen .....	45
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampel .....	46
1. Populasi .....	46
2. Sampel Penelitian .....	46
3. Teknik Sampling .....	47
E. Prosedur Penelitian .....	48
1. Tahap Persiapan Penelitian.....	48
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	48
3. Tahap Akhir Penelitian.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data .....	49
1. Tes.....	49
2. Dokumentasi.....	52
G. Teknik Analisis Instrumen.....	52
H. Uji Coba Instrumen .....	52

1. Uji Validitas.....	52
2. Realibilitas Instrumen.....	54
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	55
4. Uji Daya Pembeda.....	56
I. Teknik Analisa Data.....	58
1. Uji Normalitas .....	58
2. Uji Homogenitas.....	59
3. Uji Hipotesis .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Gambaran Umum Daerah Penelitian MIN 10 Bandar Lampung	62
2. Keadaan Sarana dan Prasarana .....	64
3. Keadaan Guru dan Pegawai.....	64
4. Keadaan Siswa.....	66
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	66
1. Uji Validitas .....	66
2. Uji Reabilitas.....	69
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	69
4. Uji Daya Pembeda.....	71
5. Uji Normalitas .....	72
a. Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	72
b. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	73
6. Uji Homogenitas .....	73
7. Uji Hipotesis.....	73
C. Pembahasan .....	74
<b>BAB V KESIMPULAN SARAN DAN PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran.....	78
C. Penutup.....	80

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017 .....	5
Tabel 2. Desain Penelitian Posttest-Pretest .....	44
Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV MIN 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 .....	46
Tabel 4. Kisi-kisi instrument Test Pada Materi Pecahan.....	51
Tabel 5. Kriteria Validitas Instrumen.....	54
Tabel 6. Klasifikasi Indeks Reabilitas Soal.....	55
Tabel 7. Intrepetasi Tingkat Iesukaran Instrumen.....	56
Tabel 8. Uji Daya Pembeda .....	58
Tabel 9. Sarana dan Prasarana MIN 10 Bandar Lampung.....	64
Table 10. Dewan Guru dan Pegawai MIN 10 BandarLampung .....	65
Tabel 11. Keadaan Siswa MIN 10 Bandar Lampung .....	66
Tabel 12. Hasil Analisis Validitas Soal.....	68
Tabel 13. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	70
Tabel 14. Hasil Analisis Daya Pembeda .....	71

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.	Bagan Alur Kerangka Berpikir .....	41
Gambar 2.	Pengaruh Variabel X Terhadap Y.....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Soal .....	81
Lampiran 2. Soal Penelitian Matematika Kelas Eksperimen.....	82
Lampiran 3. Soal Penelitian Matematika Kelas Kontrol .....	85
Lampiran 4. Kunci Jawaban.....	88
Lampiran 5. Silabus Pembelajaran Matematika.....	89
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	91
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	131
Lampiran 8. Uji Validitas.....	175
Lampiran 9. Uji Reabilitas .....	176
Lampiran 10. Uji Tingkat Kesukaran.....	178
Lampiran 11. Uji Daya Pembeda .....	179
Lampiran 12. Rekap Nilai <i>Pretest Posttest</i> Peserta Didik Kelas V Eksperimen	180
Lampiran 13. Rekap Nilai <i>Pretest Posttest</i> Peserta Didik Kelas V Kontrol .....	181
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Data Kelas Eksperimen.....	182
Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Data Kelas Eksperimen .....	183
Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	184
Lampiran 17. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	185
Lampiran 18. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.	186
Lampiran 19. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.	187

Lampiran 20. Hasil Uji Hipotesis.....	188
Lampiran 21. Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	189
Lampiran 22. Dokumentasi Kelas Kontrol .....	192
Lampiran 23. Daftar Tenaga Pendidik & Kependidikan MIN 10 .....	193
Lampiran 24. Data Siswa Kelas Eksperimen.....	194
Lampiran 25. Data Siswa Kelas Kontrol.....	195



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat.<sup>2</sup> Dengan pendidikan ini dapat mengantarkan manusia menempati predikat unggul, sebab hidupnya mendapat ridha Allah dan senantiasa memberi manfaat pada orang lain. Adapun untuk mencapai keberhasilan pendidikan suatu bangsa, perlu adanya peningkatan pembelajaran disetiap jenjang pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Target belajar dalam pembelajaran dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar, seperti yang tercantum pada Q.S An.-Nahl ayat 78 berikut ini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

---

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Bandung: PT Bumi Aksara, 2013), h. 3.

*Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun dan Dia Allah memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur.<sup>3</sup>*

Dapat disimpulkan bahwa Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia pada saat dilahirkan kedunia belum memiliki suatu ilmu pengetahuan sehingga Allah SWT memerintahkan pada hambanya untuk selalu belajar dalam kehidupan sehari-hari agar memiliki ilmu pengetahuan yang digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungan. Hal tersebut tercantum dalam QS.Al-Alaq berikut ini:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

*Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.<sup>4</sup>*

Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Melalui pendidikan di sekolah dasar maupun di madrasah ibtidaiyah, diharapkan menghasilkan manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan nasional tidak akan terealisasi apabila pembelajaran tidak di implementasikan setiap jenjang dan satuan pendidikan.

Mengingat begitu pentingnya pendidikan, maka kualitas pendidikan haruslah diperhatikan secara serius dan juga harus lebih ditingkatkan. Mulai dari cara pandang yang dipakai, manajemen pendidikan, kurikulum, model pembelajaran dan penekanan

---

<sup>3</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Agung Harapan, 2006),h.249.

<sup>4</sup> *Ibid*, h. 537.



tujuan pendidikan. Sehingga nantinya jika kualitas pendidikan tersebut dapat meningkat, maka pendidikan ini dapat menghasilkan SDM yang berkualitas.

Pelajaran matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika adalah pelajaran yang memuat materi dengan karakteristik yang khas dan berorientasi pada didunia sekelilingnya. Sehingga pembelajaran matematika harus dilakukan setiap individu yang ada pada jenjang pendidikan.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika mestinya guru tidak hanya menstransfer pengetahuannya semata tapi juga mampu memberi motivasi. Untuk itu dalam proses pembelajaran, guru matematika bisa mencoba berbagai macam strategi, antara lain menggunakan strategi *Team Quiz* sebagai alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

*Team Quiz* merupakan salah satu tipe dalam strategi *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut dan bosan.<sup>5</sup> Dalam strategi ini siswa dilibatkan secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Mereka harus terus berpikir, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah dipelajari.

---

<sup>5</sup>Melvin, L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendikia, 2013), h. 175.

Strategi pembelajaran *Team Quiz* juga merupakan salah satu strategi pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas V pada jenjang sekolah dasar. Selain menyenangkan, strategi ini juga dapat menjadikan keaktifan setiap siswa menjadi tumbuh. Karena dalam strategi pembelajaran ini setiap siswa dituntut untuk aktif, baik aktif dalam hal bertanya maupun aktif dalam hal menjawab dan menanggapi sebuah pertanyaan dalam proses pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini kelas yang akan diteliti adalah kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Hal ini dikarenakan strategi *Team Quiz* hanya dapat digunakan pada tingkat kelas atas yaitu, kelas IV sampai kelas VI. Peneliti mengambil mata pelajaran matematika kelas V di MIN 10 Bandar Lampung sebagai objek penelitian, hal ini dikarenakan pembelajaran Matematika di kelas tersebut terdapat permasalahan pada hasil belajar peserta didik dan penggunaan strategi pembelajaran oleh guru Matematika yang kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung dan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 November 2016 pukul 10.00 WIB dengan guru matematika ibu Eliyana S.Pd dan ibu Daryati S.Pd.I beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi seperti *Active Learning* tipe *Team Quiz* yang sesuai dengan materi dan mengutamakan pengalaman yang menyenangkan dalam

pembelajaran peserta didik.<sup>6</sup> Permasalahan yang sering dihadapi oleh guru ketika mengajar di dalam kelas yaitu: 1) sedikit peserta didik yang aktif dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. 2) kerja sama antar peserta didik masih kurang, masih cenderung individual. 3) masih banyak peserta didik yang mendapatkan hasil belajar kognitif dibawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 63. Berikut data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

**Tabel 1**  
**Data Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas V MIN 10**  
**Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Kelas V A		Kelas V B		Jumlah Peserta Didik	Presentasi (%)
	Nilai	Jumlah	Nilai	jumlah		
1	90	2	86	1	3	5%
2	81	3	84	2	5	9%
3	88	2	81	1	3	5%
4	73	1	80	2	3	5%
5	70	1	75	2	3	5%
6	60	1	70	1	2	4%
7	55	2	66	1	3	5%
8	52	1	64	4	5	9%
9	40	3	60	3	6	11%
10	35	2	55	5	7	11%
11	33	1	50	4	5	11%
12	21	2	44	2	4	7%
13	23	3	42	5	8	12%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>		<b>33</b>	<b>57</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Kelas V MIN 10 Bandar Lampung<sup>7</sup>*

<sup>6</sup> Eliyana S.Pd & Daryati S.Pd.I, Wawancara Guru Mata Pelajaran Matematika kelas V A dan V B "Hasil Belajar Peserta Didik" (Bandar Lampung tanggal 3 November 2016, pukul 10.00 WIB).

<sup>7</sup> Eliyana S.Pd & Daryati S.Pd.I Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Matematika kelas V A dan V B "Hasil Belajar Peserta Didik" (Bandar Lampung tanggal, 3 November 2016, pukul 10.00 WIB).

Berdasarkan data dokumen nilai ulangan harian Kelas V MIN 10 Bandar Lampung diatas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik belum maksimal. Hal ini karena masih terdapat sebagian peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran matematika di MIN 10 Bandar Lampung adalah 63, sementara data pada tabel di atas menunjukkan bahwa presentase peserta didik yang sudah mencapai KKM adalah 30 % (18 orang) sedangkan persentase peserta didik yang belum mencapai KKM adalah 70% (39 orang)

Selain strategi yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber pembelajaran yang utama dan kurang optimalnya penggunaan sumber belajar maupun media pembelajaran.

Dari latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018”. Dalam penelitian ini, peneliti akan membagi dua kelompok yang akan di teliti dengan satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas V A, dan satu kelas sebagai kelas kontrol yaitu kelas V B.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik masih cenderung individual ketika proses pembelajaran didalam kelas berlangsung
2. Penggunaan strategi pembelajaran oleh guru matematika masih menggunakan strategi yang belum bervariasi.
3. Guru belum menerapkan strategi *Team Quiz* dalam proses pembelajaran matematika.
4. Hasil belajar matematika peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung masih rendah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis memfokuskan batasan masalah yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar matematika pada materi FPB dan KPK peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018
2. Strategi pembelajaran *Team Quiz* belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut “Seberapa besar Pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung” ?

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

### **2. Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, sekolah, maupun guru.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada kualitas pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui strategi pembelajaran aktif dengan tipe *Team Quiz*.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi peserta didik**

Mendapatkan pengalaman baru dengan diterapkan pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* sehingga lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat menguasai materi yang disampaikan , dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika ini

##### **b. Bagi Guru**

Memberikan masukan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan strategi *Team Quiz* untuk melaksanakan proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Menambah tabungan sekolah tentang strategi pembelajaran bagi guru-guru disekolah tersebut dan dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah yang diteliti.

d. Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan ilmu mengenai pembelajaran aktif *Team Quiz* dan sebagai refensi untuk penelitian selanjutnya serta sebagai bekal pengalaman untuk diterapkan nantinya ketika sudah dilapangan menjadi seorang guru.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Strategi Pembelajaran *Team Quiz*

#### 1. Pengertian Strategi Pembelajaran *Team Quiz*

Untuk mengetahui tentang strategi *Team Quiz*, terlebih dahulu penulis akan memberikan gambaran tentang pengertian strategi pembelajaran. Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan<sup>8</sup>.

Syaiful Bahri Djamarah mengungkapkan bahwa secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.<sup>9</sup> Selanjutnya kata pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha guru membentuk tingkah laku dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar.

---

<sup>8</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 18.

<sup>9</sup>Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 5.

Malvin L. Silberman didalam bukunya yang berjudul *Active Learning* mengelompokkan strategi pembelajaran aktif diantaranya strategi *Team Quiz*. *Team Quiz* merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran strategi *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan atau tidak membuat mereka takut dan bosan.<sup>10</sup> Pembelajaran ini dikembangkan oleh Mel Silberman. Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembar kerja, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban, siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan melakukan uji coba secara langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut. Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.<sup>11</sup>

Menurut Rindra Ayu Lovediana dan Endah Budi Rahaju strategi pembelajaran *Team Quiz* adalah sebagai berikut:

usaha peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. dalam kegiatan pembelajaran, siswa dituntut aktif dalam hal bertanya. Mengemukakan gagasan serta dapat mengkomunikasikan materi

---

<sup>10</sup>Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), h. 175.

<sup>11</sup>*Ibid*, h. 175.

yang siswa peroleh, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu untuk melatih kemampuan komunikasi matematika siswa adalah strategi *Team Quiz*.<sup>12</sup>

*The purposis of this research were to know: 1) the influence of team quiz active learning strategy to the result of study biology; 2) the influence of student's learning ask activity to the result of study biology; 3) the interaction between learning strategy and ask activity the result of study biology.*<sup>13</sup>

Hal serupa juga diungkapkan oleh Hisyam Zaini bahwa strategi *Team Quiz* merupakan strategi yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan dan tidak mengancam dan membuat bosan.<sup>14</sup> Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi *Team Quiz* ini sangat membantu siswa dalam proses belajar dengan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap apa yang dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

## **2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran *Team Quiz***

Agus suprijono mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan *Team Quiz* adalah sebagai berikut:<sup>15</sup>

- a. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- b. Bagi peserta didik menjadi tiga kelompok yaitu , A, B, dan C
- c. Sampaikan kepada peserta didik format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi presentasi maksimal 10 menit.

---

<sup>12</sup>Rindra Ayu Lovediana dan Endah Budi Rahaju, *Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Pada Penerapan Pembelajaran Aktif Strategi Team Quiz Materi Statistika* (Surabaya: jurnal nasional, 2014), h. 1.

<sup>13</sup> Alyuni Wulantika, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Biolog* (Surabaya: Jurnal Internasional, 2011), h. 1.

<sup>14</sup>Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h. 54.

<sup>15</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Surabaya: Pustaka Belajar, 2009), h. 11.

- d. Setelah presentasi, minta kelompok A untuk menyiakan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- e. Minta kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- f. Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- g. Jika tanya jawab ini selesai, lanjutkan penyampaian materi pelajaran skedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- h. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya melanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga, dan kemudian tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- i. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman peserta didik yang keliru.

Team quiz ini juga dapat divariasikan dengan kebutuhan kelas seperti dalam hal pembagian kelompok. Variasi lain dapat dilakukan seperti:

- a. Memberikan pertanyaan team quiz yang telah dipersiapkan yang darinya mereka memilih kapan mereka mendapat giliran menjadi pemandu kuis.
- b. Memberikan satu penyajian materi secara kontinyu. Kemudian membagi peserta didik menjadi dua tim. Pada akhir pelajaran, perintahkan dua tim untuk saling memberi kuis.<sup>16</sup>

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa didalam strategi *Team Quiz* guru perlu lebih bervariasi dalam penggunaannya.

### **3. Kelebihan Strategi pembelajaran *Team Quiz***

---

<sup>16</sup> Malvin L. Silberman, *Op.Cit*, h. 176.

Dari pembahasan mengenai strategi pembelajaran aktif diatas, dapat ditemukan banyak kelebihan dari konsep pembelajaran aktif itu sendiri yang merujuk pada kelebihan pembelajaran *Team Quiz*, diantaranya sebagai berikut.

- a. Dapat meningkatkan keseriusan,
- b. dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar,
- c. mengajak siswa untuk terlibat penuh,
- d. Meningkatkan proses belajar,
- e. Membangun kreatifitas diri
- f. Meraih makna belajar melalui pengalaman
- g. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar dan menambah semangat dan minat siswa.

#### **4. Kelemahan Strategi Pembelajaran *Team Quiz***

Namun tidak sedikit pula ditemukan beberapa kelemahan dari strategi pembelajaran *Team Quiz* tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Memerlukan kendali dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi, hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal (*quiz*). Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat,

- b. waktu yang diberikan sangat terbatas jika kuis dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan<sup>17</sup>.

Untuk mengatasi kekurangan tersebut, diperlukan modifikasi dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran dimana untuk penyajian kuis dilakukan pertim dalam tiap pertemuan. Pembuatan soal dilakukan dirumah sehingga memungkinkan siswa berdiskusi diluar kelas. Agar tidak didominasi oleh siswa pintar, maka setiap siswa diwajibkan mencari jawaban kuis dan guru mencatat nama setiap siswa yang menjawab dengan alasan penambahan nilai sehingga seluruh siswa dapat termotivasi untuk ikut menjawab. Pada saat proses pembelajaran ini juga guru harus selalu mendampingi peserta didik, agar dapat mengatasi kelemahan ini.

## **B. Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament***

### **1. Pengertian Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament***

Pembelajaran kooperatif stretegi TGT adalah salah satu tipe atau strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsure permainan dan *reirforcement*.

Aktivitas belajar dengan strategi TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran strategi

---

<sup>17</sup>Ningrum Herlina wati sari, "Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aisyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015" (Surakarta: Jurnal Pendidikan, 2015), hal. 6.

pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud di sini bukanlah semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan, dan berstruktur. Strategi pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran kooperatif. Slavin mengemukakan TGT adalah strategi pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Asma strategi TGT adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen. Pada strategi TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 – 5 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.<sup>18</sup>

Penulis menyimpulkan strategi TGT merupakan strategi pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

## **2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Team Games Tournament***

Berlandaskan pada kedua teori di atas, ada lima langkah pembelajaran TGT,

---

<sup>18</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 92.



yaitu:

- a. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 3 – 5 siswa.
- b. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi.
- c. Para siswa memainkan *game* turnamen dalam kemampuan yang homogen.
- d. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
- e. Siswa mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa.

### **3. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament***

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Motivasi belajar siswa bertambah.
- c. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- d. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
- a. Menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Melatih peserta didik memahami materi dengan cepat.
- c. Memacu agar peserta didik lebih giat belajar (belajar dahulu sebelum pelajaran dimulai).
- d. Peserta didik berani mengemukakan pendapat.

### **4. Kelemahan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament***

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.<sup>19</sup>

Berdasarkan kajian teori strategi pembelajaran TGT yang diungkapkan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi

---

<sup>19</sup> *Ibid*, h. 93

pembelajaran TGT adalah pembelajaran kooperatif secara berkelompok dan menyenangkan yang beranggotakan 3 – 5 orang per kelompok untuk saling mendukung satu dengan lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan dalam pembelajaran.

### **C. Hasil Belajar**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>20</sup>

Menurut Bloom pengertian hasil belajar adalah sebagai berikut:

perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>21</sup> Wina Sanjaya menerangkan dalam bukunya bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.<sup>22</sup>

Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan sikap, informasi, atau strategi kognitif yang diperoleh siswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup>Agus Suprijono, *Op.Cit*, h .5.

<sup>21</sup>Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 22.

<sup>22</sup>Wina Sanjaya, *Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), h. 13.

<sup>23</sup>Ningrum Herlinawati Sari, *Op.Cit*, h. 3.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah peserta didik melakukan serangkaian kegiatan belajar yang menyangkut kognitif. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dari segi kognitif terdiri dari enam tingkatan sebagai berikut:

1) Tingkat Pengetahuan / *Knowledge* (C1)

Pengetahuan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.

2) Tingkat Pemahaman / *Comprehension* (C2)

Pemahaman disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

3) Tingkat Penerapan / *Application* (C3)

Penerapan disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

4) Tingkat Analisis / *Analysis* (C4)

Analisis disini diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran kedalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.

5) Tingkat Sintesis / *Synthesis* (C5)

Sintesis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsure pengetahuan yang sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

6) Tingkat Evaluasi / (*Evaluation*) (C6)

Evaluasi disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.<sup>24</sup>

Ranah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai. Karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan. Berdasarkan taksonomi Bloom ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut.<sup>25</sup>

- a. Pengetahuan, mencakup ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari.
- c. Aplikasi, mencakup kemampuan dalam menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d. Analisis, mencakup kemampuan dalam merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

---

<sup>24</sup> Hamzah B.Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 36-37.

<sup>25</sup> Wina sanjaya, *Sistem Pembelajaran* (Bandung: Prenada media, 2008), h. 125-127.

## 2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk memahami dan mendongkrak atau meningkatkan hasil belajar, perlu didalami faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

### a. Faktor Internal

Hasil belajar seseorang akan ditentukan oleh faktor diri (internal) baik, secara fisiologis maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya. Inteligensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya hasil belajar. Minat (*interest*), yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

### b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat digolongkan kedalam faktor sosial dan non sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. yang termasuk kedalam faktor ini yaitu lingkungan keluarga, sekolah, teman, dan masyarakat umum. Faktor non sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik.<sup>26</sup> Selanjutnya uraian berikut akan menguraikan berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut.

#### 1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang

---

<sup>26</sup>Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 190-193.

disebut ekosistem. saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari. interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. oleh karena kedua lingkungan ini akan dibahas satu dalam uraian berikut:

a) Lingkungan alami

Lingkungan hidup adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha didalamnya.

b) Lingkungan sosial budaya

Pendapat yang tak dapat disangkal adalah mereka yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk *homo socius*. semacam makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama satu sama lainnya. hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan akan melahirkan interaksi social. saling member dan menerima merupakan kegiatan yang selalu ada dalam kehidupan sosial.

2) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melicinkan kea rah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya, yaitu :

a) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsure substansial dalam pendidikan. tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya.itulah sebabnya, untuk semua mata

pelajaran, setiap guru memiliki kurikulum untuk mata pelajaran yang dipegang dan diajarkan kepada anak didik.

b) Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang.

c) Sarana dan Fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar disekolah. fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki oleh sekolah.

d) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. kehadiran guru mutlak diperlukan didalamnya. kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah.

3) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas. pengajaran dengan pola klasikal perlu memperhatikan tinggi rendahnya postur tubuh anak didik.

4) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. factor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik, yaitu:

a) Minat

Menurut slameto, adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

b) Kecerdasan

Raden Cahaya Prabu pernah mengatakan dalam mottonya bahwa “anak sesuai taraf umurnya. pendidikan yang berhasil karena menyelami jiwa anak didiknya”. yang menarik dari ungkapan ini adalah tentang umur dan menyelami jiwa anak didik. kedua persoalan ini tampaknya tidak bisa dipisahkan. seorang ahli seperti Raden Cahaya Prabu berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi sangat pesat pada masa umur balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja.

c) Bakat

Disamping intelegensi (kecerdasan), bakat merupakan factor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. bakat memang diakui



sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.<sup>27</sup>

Bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.

### **3. Kriteria Hasil Belajar**

Kriteria hasil belajar didasarkan pada perkembangan yang dimiliki peserta didik. Hal ini tercermin dari pernyataan Wina Sanjaya bahwa: bentuk perkembangan peserta didik tersebut meliputi:

#### **a. Perkembangan Motorik (*motorik skills*)**

Perkembangan motorik adalah perkembangan yang berkaitan dengan perubahan otot dan gerakan-gerakan fisik yang terjadi pada usia antara dua-tiga belas tahun hingga pada usia dua puluh satu-dua puluh dua tahun.

#### **b. Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkenaan dengan perilaku mental seseorang yang meliputi, pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah.

#### **c. Perkembangan Sosial dan Moral**

Perkembangan sosial dan moral merupakan aspek penting yang harus dipahami oleh setiap pembelajaran. Hal ini disebabkan pengembangan aspek sosial dan moral adalah dasar dalam proses pendidikan.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), h. 175-196.

Dengan didasarkan pada perkembangan tersebut, maka diharapkan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang baik karena dengan demikian maka menunjukkan pula tingkat penguasaanya terhadap materi pelajaran dapat berjalan secara maksimal.

#### **D. Hakikat Matematika**

##### **1. Pengertian Matematika**

Matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan juga dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berfikir). Jadi, berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa “matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah tentang bilangan”.<sup>29</sup>

Matematika, menurut Ruseffendi adalah bahasa symbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefenisikan, ke unsur yang didefenisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

---

<sup>28</sup> Wina sanjaya, *Op.Cit*, h. 125.

<sup>29</sup> Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD* (Bandar Lampung: Aura Publishing, 2014), h. 1.

Ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan sekolah dasar meliputi aspek-aspek bilangan geometri dan pengukuran serta pengolahan data. Aspek-aspek tersebut diberikan secara menyebar dari kelas satu sampai dengan kelas VI secara *holistic*<sup>30</sup>.

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah - kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.<sup>31</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam berfikir untuk mengoperasikan logika masih bersifat konkret.

## 2. Hakikat Matematika Sekolah

Matematika sekolah yang selanjutnya disebut matematika merupakan pelajaran di sekolah yang memuat materi dengan karakteristik yang khas, ditinjau dari sudut pandang matematika sebagai pelajaran, Demuth dan Herman Maier mengemukakan empat konsepsi: (1) matematika berorientasi formalis, (2) matematika berorientasi pada dunia sekelilingnya, *heuristik* yaitu sistem pelajaran matematika, dan (4) matematika sebagai perkakas.

Matematika sekolah adalah unsur - unsur dari matematika yang dipilih berdasarkan atau berorientasi kepada kepentingan kependidikan dan perkembangan

---

<sup>30</sup>Tutik Angraini, "Penerapan Metode *Team Quiz* Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV di SD Negeri Begalon Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012". 2012, Tersedia: Jurnal Pendidikan, h. 5-6.

<sup>31</sup>Heruman, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 1.

ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut menunjukkan bahwa matematika sekolah tidaklah sepenuhnya sama dengan matematika sebagai ilmu. Matematika sekolah dimaksudkan sebagai bagian matematika yang diberikan untuk dipelajari oleh siswa sekolah (formal), yaitu: SD, SMP, dan SMA. Pada matematika sekolah, siswa mempelajari matematika yang sifat materinya masih elementer, tetapi merupakan konsep yang lebih tinggi, banyak aplikasinya dalam kehidupan masyarakat, dan pada umumnya dalam mempelajari konsep-konsep tersebut bisa dipelajari melalui pendekatan induktif.

Sesuai dengan tujuan matematika di sekolah, matematika sekolah berperan sebagai :

- a. Mempersiapkan anak didik agar sanggup menghadapi perubahan-perubahan keadaan di dalam kehidupan dunia yang senantiasa berubah, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis dan rasional, kritis dan cermat, objektif, kreatif, efektif, dan diperhitungkan secara analitis-sintesis.
- b. Mempersiapkan anak didik agar menggunakan matematika secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari dan di dalam menghadapi ilmu pengetahuan.<sup>32</sup>

Dari pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa matematika sekolah adalah unsur-unsur dari matematika yang berorientasi kepada pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menggunakan matematika secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>32</sup>Hasan Sastra Negara, *Op, Cit*, h. 9-10.

### **3. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika di SD adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika disekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa untuk berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetapi mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Dalam membelajarkan matematika kepada siswa, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran matematika cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan peserta didik (siswa) merasa jenuh dan tersiksa. Oleh karena itu dalam membelajarkan matematika kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih

berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai.<sup>33</sup>

Siswa Sekolah Dasar (SD) berada pada tahap perkembangan kognitif yang berbeda dengan siswa sekolah pada jenjang berikutnya. Dalam teori perkembangan intelektual yang dikembangkan piaget, siswa SD sebagian besar berada pada tahap operasi konkrit. Oleh karena itu pembelajaran di SD sedapat mungkin dimulai dengan menyajikan masalah konkrit atau realistic sehingga dapat dibayangkan oleh siswa.<sup>34</sup>

Dari pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika di SD adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana lingkungan kelas dalam melaksanakan kegiatan belajar matematika disekolah dasar dalam pengaplikasian kehidupan sehari-hari.

#### **4. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Tujuan mata pelajaran matematika yaitu bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan matematika.

---

<sup>33</sup> Daryanto, Muljo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif* ( Yogyakarta: Gava Media, 2012), h. 240.

<sup>34</sup> Heruman, *Op.Cit* , h. 10-11.

- c. Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut.
- d. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.<sup>35</sup>

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika bertujuan untuk mengembangkan keterampilan hitung peserta didik serta membentuk kreatifitas anak dalam kehidupan sehari-hari.

## **5. Indikator Pembelajaran Matematika**

Berikut ini adalah beberapa indikator pencapaian dari mata pelajaran matematika dengan kurikulum 2013 :

- a. Menyelesaikan soal latihan pecahan biasa, campuran, desimal.
- b. Mengenal bentuk pecahan biasa.
- c. Mengenal bentuk pecahan campuran.
- d. Mengenal bentuk pecahan desimal.<sup>36</sup>

## **6. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Merujuk pada berbagai pendapat para ahli matematika SD dalam mengembangkan kreaktivitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat

---

<sup>35</sup> Hasan Sastra Negara, *Ibid*, h. 12.

<sup>36</sup> *Silabus Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 Kelas V MIN 10 Bandar Lampung*

menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. memang tujuan akhir pembelajaran matematika di SD ini yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini adalah pemaparan pembelajaran yang ditekankan pada konsep - konsep matematika.

- a. *Penanaman Konsep Dasar* (Penanaman Konsep), pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut, kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan dengan kata “menenal”. pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.
- b. *Pemahaman Konsep*, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. pemahaman konsep terdiri dari dua pengertian. *Pertama*, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam suatu pertemuan. sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep.



- c. *Pembinaan Keterampilan*, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan keterampilan juga terdiri atas dua pengertian. *pertama*, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. sedangkan *kedua*, pembelajaran pembinaan keterampilan di lakukan pada pertemuan yang berbeda, tapi masih merupakan kelanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep.<sup>37</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika. Tujuan akhir dari pembelajaran matematika di SD ini yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun langkah-langkah pembelajaran matematika disekolah dasar dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu penanaman konsep dasar, penanaman konsep, dan pembinaan keterampilan.

### **E. Kajian Materi Pecahan**

Kajian materi pembelajaran yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah materi pecahan kelas V Madrasah Ibtidaiyah, pecahan adalah bilangan yang terdiri

---

<sup>37</sup>Heruman, *Op,Cit*, h. 2-3.

atas pembilang dan penyebut. Pecahan  $\frac{1}{2}$  memiliki pembilang 1 dan penyebut 2.

kajian materi pada pecahan ini berdasarkan kurikulum 2013. Dapat dilihat dalam silabus berikut ini:

Kompetensi dasar	Indikator	Materi pokok/pembelajaran
<p>a. Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan decimal, serta melakukan perkalian dan pembagian.</p> <p>b. Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban</p>	<p>1. Menyelesaikan soal latihan pecahan biasa, campuran, dan desimal</p> <p>2. Mengenal bentuk pecahan biasa</p> <p>3. Mengenal bentuk pecahan campuran</p> <p>4. Mengenal bentuk pecahan desimal</p>	pecahan

Bilangan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ , dan  $\frac{1}{8}$  disebut pecahan. Pecahan adalah bilangan yang terdiri atas pembilang dan penyebut. Pecahan  $\frac{1}{2}$  memiliki pembilang 1 dan penyebut 2. Pecahan dapat dibedakan menjadi lima yaitu:

1. Pecahan biasa adalah pecahan yang memiliki pembilang lebih kecil dari penyebutnya. Contoh :  $\frac{1}{8}$ ,  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{2}{4}$ ,  $\frac{2}{3}$ , dan  $\frac{3}{4}$
2. Pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri atas bilangan bulat dan bilangan pecahan biasa. Contoh :  $1\frac{1}{2}$ ,  $2\frac{1}{4}$ ,  $3\frac{2}{4}$ ,  $4\frac{3}{5}$  dan  $5\frac{4}{7}$
3. Desimal adalah hasil bagi bilangan asli dengan penyebut 10, 100, 1.000, dan seterusnya. Contoh :  $\frac{1}{10}$  ditulis 0,1;  $\frac{5}{10}$  ditulis 0,5;  $\frac{8}{100}$  ditulis 0,08;  $\frac{275}{100}$  ditulis 2,75; dan  $\frac{500}{1.000}$  ditulis 0,500.
4. Persen adalah pecahan yang merupakan hasil pembagian suatu bilangan dengan seratus (100). Contoh : 5%, 10%, 25%, 50%, dan 75%.
5. Permil adalah pecahan yang merupakan hasil pembagian suatu bilangan dengan seribu (1.000). Contoh:  $2^{0/00}$ .<sup>38</sup>

## F. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian Penelitian yang relevan merupakan penelusuran pustaka berupa buku, hasil penelitian, karya ilmiah ataupun sumber lain yang dijadikan penulis sebagai rujukan atau perbandingan terhadap penelitian yang penulis laksanakan, sehingga

---

<sup>38</sup> Irene MJA dkk, *Buku Penilaian Autentik Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar untuk Sekolah Dasar Kelas V A Semester I*, (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 4-5.

dalam penulisan penelitian ini didasarkan pada sumber kajian yang benar-benar relevan. Berikut ini yang menjadi dasar kajian relevan oleh penulis:

1. Mei Rizkyana dengan judul penelitian “ Penerapan Metode *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-Prinsip Kerjasama dengan Kolega dan Pelanggan Pada Siswa Kelas X AP SMK PGRI 1 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 2012/2013” hasil penelitian ini menyatakan *Quiz Team* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif. Silberman mengatakan *Quiz Team* melatih siswa untuk belajar bekerjasama sehingga meningkatkan kemampuan tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.<sup>39</sup>
2. Ningrum Herlina Wati Sari dengan judul penelitian “Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aisyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015” hasil penelitian menyatakan bahwa metode *Quiz Team* merupakan salah satu metode pembelajaran bagi siswa yang membangkitkan semangat dan pola pikir kritis. Secara defenisi metode *Quiz Team* yaitu suatu

---

<sup>39</sup>Mei Rizkiyana,”Penerapan Metode *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-Prinsip Kerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan Pada Siswa Kelas X AP SMK PGRI 1 Mejobo Kudus” (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), h. 4.

metode yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain.<sup>40</sup>

3. Ika Putri Saadah, Anna Fauziah, Maria Lutfiana dengan judul penelitian “pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lubuk Linggau” hasil penelitian menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* yang dikemukakan oleh dalvi merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar”<sup>41</sup>
4. Guspepilawati dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu” hasil penelitian menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Active Learning* tipe *Team Quiz* salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *Team Quiz* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut.<sup>42</sup>
5. Octapin A.Tarigan, Inu H.Kusumah, Uli Karo-Karo dengan judul penelitian “Penerapan Model *Active Learning* Tipe *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil

---

<sup>40</sup>Ningrum Herlinawati Sari, ”Pengaruh Metode *Quiz Team* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aisyah Unggulan Gemolong” (Surakarta:Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015), h. 5.

<sup>41</sup> Ika Perti Sa’adah dan Anna Fauziah,”Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lubuk Linggau.

<sup>42</sup>Guspepilawati,”Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu” (Pekan Baru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2013), h. 17.

Belajar Siswa SMK” Hasil penelitian menyatakan *Quiz Team* merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar. Mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab. Meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.<sup>43</sup>

6. Nurhaniza, Islamias, Rini dengan judul penelitian “ Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrok Arbon di Kelas X SMA Negeri 1 Salo” Hasil penelitian menyatakan penerapan strategi pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar kondusif, menyenangkan dan tidak menakutkan sehingga siswa dapat memusatkan perhatian secara penuh pada pelajaran.<sup>44</sup>
7. Rima Yunita dengan judul penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran Aktif *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Lubuk Linggau” hasil penelitian menyatakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan bertanya, dan dapat menghilangkan kebosanan, serta dapat meningkatkan keseriusan belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*, model

---

<sup>43</sup> Octapin A.Tarigan, Inu H.Kusumah, Uli Karo-Karo,”Penerapan Model Active Learning Tipe *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK” (Bandung:Universitas Pendidikan Indonesia, 2016), h. 125.

<sup>44</sup> Nurhaniza, Islamias, Rini, ”Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrok Arbon di Kelas X SMA Negeri 1 Salo” (Riau: Universitas Riau, 2013), h. 6.

pembelajaran aktif berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.<sup>45</sup>

8. Rindra Ayu Loverly Diana, Endah Budi Rahaju, dengan judul penelitian “Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Pada Penerapan Pembelajaran Aktif Strategi *Team Quiz* Materi Statistika” hasil penelitian menyatakan ada banyak cara untuk mengaplikasikan strategi yang berfariatif dan menerapkan belajar aktif dalam pembelajaran. salah satunya adalah dengan mengaplikasikan strategi dalam belajar aktif seperti strstegi *Team Quiz*.<sup>46</sup>
9. Rahmah Zulfitriah Tampubolon dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode *Quiz Team* Terhadap Kemampuan Menentukan Unsur Intrinstik Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Saipar Dolok Hole” hasil penelitian menyatakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah siswa dalam menentukan cerpen adalah dengan menggunakan uji coba penggunaan metode, dalam hal ini metode *Team Quiz*.<sup>47</sup>
10. Wiwit Pratiwi, Sriyamtinah, Triredjeki dengan judul penelitian “Penerapan Metode Pembelajaran *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi

---

<sup>45</sup>Rima Yunita, “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Lubuk Linggau” (Lubuk Linggau: STKIP-PGRI)

<sup>46</sup>Rindra Ayu Loveridiana, Endah Budi Rahaju, “Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Pada Penerapan Pembelajaran Aktif Strategi *Team Quiz* Materi Statistika” (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2014), h. 203.

<sup>47</sup>Rahmah Zulfitriah Tampubolon” Pengaruh Penggunaan Metode *Quiz Team* Terhadap Kemampuan Menentukan Unsur Intrinstik Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Saipar Dolok Hole” (Saipar Dolok Hole), h. 3.

Belajar Pada Materi Kelarutan Dan Hasil kali Kelarutan Di Kelas XI IPA 2 SMA Al Islam 1 Surakarta” hasil penelitian menyatakan salah satu upaya untuk meningkatkan aktifitas serta prestasi belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *Quiz Team* metode ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa didalam kelas hingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.<sup>48</sup>

### G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah serta mengacu pada kajian teori yang telah penulis kemukakan dapat disusun suatu kerangka pikir guna menghasilkan hipotesis. Kerangka pemikiran menurut sugiyono, bahwa kerangka pemikiran dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih.<sup>49</sup> kerangka pemikiran merupakan penjelesan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Objek permasalahan yang menjadi dasar dalam kerangka pemikiran ini adalah hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Rendahnya hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada umumnya diakibatkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

---

<sup>48</sup>Wiwit Pratiwi, Sriyaminah, Triredjeki, “Penerapan Metode Pembelajaran *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pada Materi Kelarutan Dan Hasil kali Kelarutan Di Kelas XI IPA 2 SMA Al Islam 1 Surakarta” (Surakarta:Universitas Sebelas Maret Jurusan Kimia FMIPA, 2016)

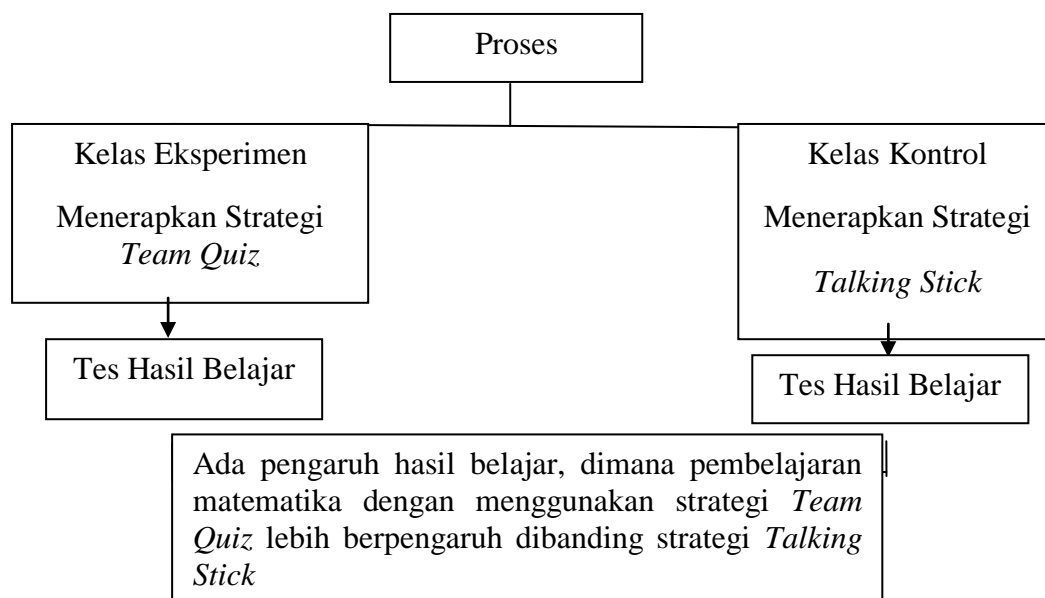
<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 92.



Dari uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa kerangka berfikir adalah suatu penjelasan sementara terhadap gejala yang akan menjadi objek permasalahan yang akan diteliti.

Dengan penerapan Strategi Pembelajaran *Team Quiz* diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Untuk lebih jelas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar I berikut ini:

**Gambar 1**  
**Bagan Alur Kerangka Berpikir**



Berdasarkan Gambar I diatas, dapat diuraikan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung dimulai dari proses belajar yang dilakukan diruang kelas, kemudian adanya guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai orang yang dididik. Proses pembelajaran matematika untuk menciptakan pembelajaran yang aktif maka memerlukan suatu strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik yaitu salah satunya berupa strategi pembelajaran *Team Quiz*. Dalam suatu strategi tersebut terdapat metode dan teknik untuk proses penyampaian materi pembelajaran yang hasil akhirnya dapat dilihat berupa hasil belajar.

#### **H. Hipotesis Penelitian**

Menurut Abdul Rozak, dalam hal ini perlu dibedakan pengertian hipotesis penelitian dan hipotesis statistik. Terdapat perbedaan mendasar pengertian hipotesis menurut statistik dan penelitian. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Dikatakan sementara karena masih berupa teori dan belum berupa fakta, sehingga masih harus dibuktikan kebenarannya.<sup>50</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis.

Ada dua jenis Hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Hipotesis alternatif ( $H_a$ )

Hipotesis alternatif menyatakan adanya pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

---

<sup>50</sup> Abdul Rozak, *Pengantar Statistika* (Malang: Intimedia, 2012), h. 70.

## 2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Hipotesis nol menyatakan tidak adanya pengaruh strategi pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.<sup>51</sup>

Dalam penelitian ini berdasarkan pada latar belakang masalah di atas Hipotesis yang penulis rumuskan adalah Hipotesis alternative ( $H_a$ ), yaitu: “Adanya pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018”.

---

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 112-113.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu.<sup>52</sup> Dilihat dari metodenya penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, karena objek akan diberikan perlakuan khusus terkait model pembelajaran yang akan mereka dapatkan. Desain penelitian yang akan digunakan adalah *True Eksperimental Design* bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan alasan bahwa dalam penelitian ini akan dilaksanakan pada dua kelas sampel, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pada desain penelitian ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol dipilih secara random.

Hal ini sesuai pendapat Sugiono bahwa *True Eksprimental Design* terdapat kelompok kontrol, karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan memberi perlakuan pada dua kelas dengan tingkat kemampuan yang sama dengan bentuk strategi pembelajaran yang berbeda. Pada kelas pertama adalah kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz*, sedangkan pada kelas kedua adalah kelompok kontrol yang mendapat perlakuan matematika dengan menggunakan

---

<sup>52</sup> Sugiono , *Metode Penelitian pendidikan* (Bandung: alfabeta, 20014), h. 3.

strategi pembelajaran *Team Games Tournament*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Desain Penelitian**  
***Prettest-Posttest Control Group Design***<sup>53</sup>

<b>Kelompok</b>	<b>Pree-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
Eksprimen	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>
Kontrol	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>X<sub>2</sub></b>	<b>O<sub>4</sub></b>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> :Tes awal pada kelompok eksprimen.
- O<sub>2</sub> :Tes akhir pada kelompok eksprimen.
- O<sub>3</sub> :Tes awal pada kelompok kontrol.
- O<sub>4</sub> :Tes akhir pada kelompok kontrol.
- X<sub>1</sub> :Pembelajaran *Team Quiz*
- X<sub>2</sub> :Pembelajaran *Team Games Tournament*

## **B. Tempat, Subyek dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini dilakukan diMIN 10 Bandar Lampung, dengan subyek penelitiannya peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Waktu penelitian awal tanggal 3 November 2016 sedangkan pada penelitian selanjutnya pada hari Selasa 5 September 2017 sampai dengan 5 Oktober 2017.

## **C. Variabel Penelitian**

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik

---

<sup>53</sup> *Ibid*, h.114

kesimpulannya.<sup>54</sup> Variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu sebagai berikut :

1. Variabel Independen ( Bebas )

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

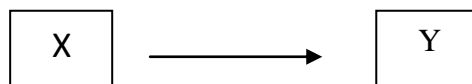
2. Variabel Dependen ( Terikat )

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu :

a. Variabel bebas (X) adalah Pembelajaran *Team Quiz*.

b. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar.

Pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2**  
**Pengaruh variabel X terhadap Y**

Keterangan :

X = Pengaruh Strategi *Team Quiz*

Y = Hasil Belajar Peserta Didik

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 2

## D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampling

### 1. Populasi

Populasi adalah merupakan sekumpulan orang atau objek yang sedang diteliti atau keseluruhan nilai yang mungkin, kualitatif maupun kuantitatif yang diperoleh dari hasil menghitung maupun mengukur.<sup>55</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017. Populasi tersebut berjumlah 57 peserta didik yang tersebar dalam dua kelas. Untuk lebih jelas populasi penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3**  
**Jumlah Peserta didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung**  
**Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Kelas	Jumlah		Jumlah
		L	P	
1	V A	10	14	24
2	V B	15	18	33
JUMLAH				57

*Sumber: Dokumentasi Jumlah Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung*

### 2. Sampel penelitian

Menurut Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.<sup>56</sup> Menurut Sugiyono, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian yang

<sup>55</sup>Abdul Rozak, *Pengantar Statistika* (Malang : Intimedia, 2012), h.4

<sup>56</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 174

diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu. Berdasarkan populasi sehingga jumlah sampel keseluruhan yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari 57 peserta didik, maka sampel yang didapat yaitu:

- a. Kelas V A sebagai kelas eksperimen berjumlah 24 peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz*.
- b. Kelas V B sebagai kelas kontrol berjumlah 33 peserta didik yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Talking Stick*.

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik yang digunakan. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara terhadap kelas atau kelompok. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Peneliti menyampaikan dua buah lembar kertas yang sudah dipotong kecil
- b. Lalu peneliti menuliskan masing-masing kelas pada kertas yang dipotong kecil.
- c. Lalu peneliti memasukan kertas yang sudah digulung kedalam botol.
- d. Lalu dikocok.
- e. Kertas pertama yang keluar sebagai kelas eksperimen.
- f. Kertas yang keluar kedua sebagai kelas kontrol.



## **E. Prosedur Penelitian**

### **1. Tahap Persiapan Penelitian**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan meliputi:

- a. Mengurus surat prapenelitian di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- b. Melakukan observasi di sekolah untuk memperoleh informasi sistem pembelajaran dan strategi pembelajaran selama ini dilakukan pada mata pelajaran matematika.
- c. Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan soal *pretest* dan *posttest* materi matematika.
- d. Menyusun instrument penelitian untuk menjaring data penelitian, meliputi soal tes *pretest* dan *posttest* materi matematika.
- e. Mengkonsultasikan instrument penelitian kepada dosen pembimbing skripsi.
- f. Melakukan validasi.
- g. Melakukan uji coba instrument penelitian kepada peserta didik lain diluar sampel.

### **2. Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Tahap pelaksanaan penelitian meliputi:

- a. Melakukan penyampaian maksud, tujuan dan cara kerja penelitian kepada siswa mengenai strategi pembelajaran *Team Quiz*.
- b. Memberikan *pretest* di awal pembelajaran.
- c. Membagi kelompok belajar menjadi tiga, masing-masing terdiri dari 5-6 orang peserta didik.
- d. Membagi pertanyaan kepada setiap anggota kelompok pada materi pecahan

- e. Melaksanakan proses pembelajaran pada materi pecahan.
- f. Melaksanakan pembelajaran pembelajaran dengan strategi *Team Quiz* pada kelas V pada saat pembelajaran.
- g. Melaksanakan *Posttest* diakhir pembelajaran.

### **3. Tahap Akhir Penelitian**

Tahap akhir dari pelaksanaan penelitian ini, meliputi:

- a. Mengelola data hasil penelitian yang telah dilakukan pada tahap pelaksanaan penelitian.
- b. Melakukan analisis terhadap seluruh hasil data penelitian yang diperoleh.
- c. Menyimpulkan hasil analisis data dan menyusun laporan penelitian.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Tes**

Tes merupakan suatu alat pengumpul informasi yang sistematis dan objektif yang diinginkan seorang, dengan cara yang tepat. Dalam penelitian ini tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*), dan setelah dilakukan perlakuan (*post-test*). *Pre-test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengambil data awal hasil belajar peserta didik. *Post-test* diberikan setelah pemberian perlakuan.

Sebagai alat ukur dalam bentuk pertanyaan, maka tes harus dapat memberikan informasi mengenai pengetahuan dan kemampuan objek yang diukur, sedangkan sebagai alat ukur berupa latihan, maka tes harus dapat mengungkap keterampilan dan bakat seseorang atau sekelompok orang. Soal tes ini berasal dari materi matematika, yaitu pecahan biasa, campuran dan desimal. Dalam penelitian ini soal tes yang diberikan terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengungkap kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni dengan mengambil data langsung setelah proses belajar mengajar pada kelas V A dan V B. kelas VA sebagai sampel yang pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* (Kelas Eksperimen) dan kelas VB sebagai sampel yang dalam pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran *Talking Stick* (Kelas Kontrol). Kisi-kisi instrument tes dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Test Materi Pecahan Biasa, Campuran, Desimal** <sup>57</sup>

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Ranah Kognitif
1.1 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian	Menyelesaikan soal latihan pecahan desimal	1,2,3,4,	Pengetahuan
2.1 Memahami berbagai bentuk pecahan decimal menjadi bentuk pecahan biasa atau campuran	Menyelesaikan soal pecahan biasa atau campuran	5,6,7,8,9,10,11	Pemahaman
2.3 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dua buah pecahan yang dinyatakan dalam decimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban	Menentukan pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban	12,13,14,15,16,17,18,19,20	Penerapan

---

<sup>57</sup>Sumber: Buku Penilaian Autentik Tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar (BUPENA kelas V Madrasah Ibtidaiyah

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan adalah daftar nilai sebelum penelitian (nilai ulangan harian dan pre-test) dan setelah penelitian. Data-data yang digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan tes antara lain berupa foto-foto mengenai aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran dan hasil pekerjaan peserta didik. Foto-foto tersebut digunakan untuk melengkapi data yang bersifat tekstual.

## G. Teknik Analisis Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrument yang akan digunakan penelitian ini adalah instrument tes.

Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal-soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

## H. Uji Coba Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas tes berhubungan dengan ketepatan terhadap apa yang mesti diukur oleh tes dan seberapa cermat tes melakukan pengukurannya. Atau dengan kata lain validitas tes berhubungan dengan ketepatan tes tersebut terhadap konsep yang akan diukur, sehingga betul-betul bisa mengukur apa yang seharusnya diukur<sup>58</sup>. Pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrument. Dalam kisi-kisi

---

<sup>58</sup>Hamzah B Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara,2013), h.151-152.

ini terdapat variabel yang akan diteliti, indicator sebagai tolak ukur dengan nomor butir pertanyaan yang telah dijabarkan dalam indicator. Untuk menguji validitas butir-butir instrument hendaknya dikonsultasikan terlebih dahulu kepada para ahli, selanjutnya dapat diuji cobakan.

Pada penelitian ini penulis mengkonsultasikan kepada dua validator yaitu dua dosen matematika. Hal ini dilakukan agar instrument yang akan digunakan sesuai dengan indikator materi yang akan diajarkan. Setelah itu instrument dapat diuji cobakan kepada responden di luar populasi. Adapun rumus untuk menghitung validitas yaitu :

$$r_{bis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

$r_{bis}$  : Koefisien korelasi biseral yang melambangkan kekuatan korelasi antaravariabel I dengan variabel II, yang dalam hal ini dianggap sebagai Koefisien Validitas Item

$Mp$  : Rantan skor pada tes dari peserta tes yag memiliki jawaban benar.

$Mt$  : Rata-rata Skor total

$St$  : Standar deviasi skor total

$P$  : Proporsi peserta tes yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.

$Q$  : Proporsi peserta tes yang menjawab salah terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya

Adapun kriteria acuan untuk validitas butir soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 5<sup>59</sup>**

**Kriteria Validitas Butir Soal**

No	Rentang	Klasifikasi
1	0,8-1,00	Sangat tinggi
2	0,6-0,79	Tinggi
3	0,40-0,60	Sedang
4	0,20-0,40	Rendah
5	0,00-0,20	Sangat rendah

## 2. Reliabilitas Instrumen

Reabilitas suatu tes yang *reliable* memberikan suatu ukuran yang konsisten tentang kemampuan siswa untuk mempertunjukkan prestasi mengenai suatu tujuan. Reabilitas menunjukkan nilai-nilai yang konsisten dengan konsistensi hasil pengukuran, yaitu seberapa konsistensi skor tes dari satu pengukuran ke pengukuran berikutnya.<sup>60</sup> Tujuan dari uji reabilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Untuk menentukan tingkat reabilitas tes digunakan metode satu kali tes dengan teknik *Alpha Cronbach*. Perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* rumus yang digunakan adalah  $KR_{20}$  yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum_{i=1}^n p_i q_i}{s^2} \right)$$

<sup>59</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, Cet 1, 2012), h. 93.

<sup>60</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Bandung: Bumi Aksara, 2003), h. 215

keterangan:

- $r_{11}$  : Koefisien reliabilitas  
 $n$  : Banyaknya butir item  
 $P$  : Populasi subyek yang menjawab item dengan benar  
 $q$  : Populasi subyek yang menjawab item dengan salah  
 $\sum Pq$ : Jumlah hasil perkalian  $p$  dan  $q$   
 $S$  : Standar deviasi atau simpangan baku

**Tabel 6<sup>61</sup>**  
**Klasifikasi Indeks Reabilitas Soal**

No	Rentang	Klasifikasi
1	0,00-0,20	Sangat rendah
2	0,20-0,40	Sedang
3	0,40-0,60	Cukup
4	0,60-0,80	Tinggi
5	0,80-1,00	Sangat rendah

### 3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Adapun untuk menguji kesukaran soal maka dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dengan

- $P$  : Indeks Kesukaran  
 $B$  : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

---

<sup>61</sup>Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2010,Cet ke 22) , .h. 193.



**JS** : Jumlah seluruh peserta didik

cara memberikan penafsiran (interpretasi) terhadap angka indeks kesukaran item sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Interpretasi tingkat kesukaran instrument<sup>62</sup>**

Besarnya P	Interpretasi
0,00 - 0,30	Terlalu sukar
0,31 – 0,70	Sedang (cukup)
0,71 – 1,00	Terlalu mudah

Soal yang dianggap baik, yaitu soal-soal sedang, adalah soal-soal yang mempunyai indeks kesukaran 0,30 sampai dengan 0,70.

#### **4.Uji Daya Pembeda**

Pengujian ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kemampuan soal dalam membedakan peserta didik yang dapat menjawab soal dengan peserta didik yang tidak dapat menjawab soal. Dapat diukur dengan rumus:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = P_a - P_b$$

Keterangan:

- J = Jumlah peserta tes
- J<sub>a</sub> = banyaknya peserta kelompok
- J<sub>b</sub> = banyaknya peserta kelompok bawah
- B<sub>a</sub> = banyaknya kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

---

<sup>62</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 222-225

- $B_b$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar  
 $P_a$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $P_b$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar<sup>63</sup>

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis daya pembeda butir tes adalah sebagai berikut:

- Mengurutkan jawaban peserta didik mulai dari yang tertinggi sampai yang terendah.
- Membagi kelompok atas dan kelompok bawah.
- Menghitung proporsi kelompok atas dan bawah dengan rumus,  $PT = \frac{PA}{JA}$  dan  $PR = \frac{PB}{JB}$

$$\frac{PB}{JB}$$

Keterangan:

PA : Proporsi kelompok tinggi bagian atas

JA : Proporsi testee yang termasuk kelompok atas

PB : Proporsi kelompok tinggi bagian bawah

JB : Jumlah testee yang termasuk kelompok bawah.

- Menghitung daya beda dengan rumus yang telah ditentukan.

**Tabel 8**  
**Tabel Uji Daya Pembeda<sup>64</sup>**

NO	Rentang Nilai D	Klarifikasi
1	$D < 0,20$	Jelek

<sup>63</sup> Ibid, h.226

<sup>64</sup> Ibid, h.232

2	$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
3	$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
4	$0,71 \leq D \leq 1,00$	Baik sekali

## I. Teknik Analisis Data

Analisis terhadap penelitian dilakukan bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Analisis data dilakukan untuk menentukan rata-rata simpangan baku kedua kelas sampel dan dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan dari dua kelas sampel, ini berarti dilakukan uji t. untuk uji t harus dipenuhi dua syarat yaitu: sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan kedua kelas memiliki dan mempunyai varians yang homogen. Oleh sebab itu terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang dilakukan adalah uji *Liliefors*. Dengan langkah sebagai berikut:

#### 1) Membuat Hipotesis.

$H_0$  : Data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

$H_1$  : Data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

#### 2) Taraf Signifikansi

#### 3) Statistik Uji

$$L = \max |F(z_i) - S(z_i)| \quad z_i = \frac{(X_i - \bar{X})}{s}$$

Dengan:

$$F(z_i) = P(Z \leq z_i); Z \sim N(0,1)$$

$S(z_i)$  = proporsi cacah  $z \leq z_i$  terhadap seluruh cacah  $z_i$

$X_i$  = skor responden

4) Daerah Kritis (DK) =  $\{ L \mid L > L_{\alpha;n} \}$  ; n adalah ukuran sampel

5) Keputusan Uji

$H_0$  ditolak jika  $L_{hitung}$  terletak di daerah kritis<sup>65</sup>

## b. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan uji homogenitas. Uji ini mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi yakni seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas yang dilakukan adalah uji homogenitas dua varian dan *Fisher*<sup>66</sup>. Yaitu :

1) Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya:

$H_0$ : Keduanyan varians homogen ( $v_1 = v_2$ )

$H_a$ : Keduanyan varians tidak homogen ( $v_1 \neq v_2$ )

2) Menentukan nilai  $F_{hitung}$  dengan rumus:

---

<sup>65</sup> Budiyo, *Statistik Untuk Penelitian*, (Surakarta : Sebelas Maret University Pers, 2004), h . 170-171.

<sup>66</sup> *Ibid*,h.249

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}} = \frac{(\text{simpangan baku besar})^2}{(\text{simpangan baku kecil})^2}$$

3) Menentukan nilai  $F_{hitung}$  dengan rumus:

$$F_{tabel} = F_{\alpha} (\text{dk } n_{\text{varian besar}} - 1 / \text{dk } n_{\text{varian kecil}} - 1)$$

Kriteria uji: jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (varian homogen).<sup>67</sup>

### c. Uji Hipotesis

Uji t adalah metode yang digunakan untuk menguji kesamaan rata-rata dari dua populasi yang bersifat independent. Uji t independent ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji t *independent* dengan persamaan:<sup>68</sup>

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

keterangan:

- M : Nilai rata-rata perkelompok
- N : Banyaknya subjek
- X : Deviasi setiap nilai  $X_1$  dan  $X_2$
- Y : Deviasi setiap nilai  $Y_2$  dari Mean  $Y_1$

Dengan :

$$\begin{aligned}\sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \\ \sum Y^2 &= \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}\end{aligned}$$

$H_a$  : Adanya pengaruh strategi Pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

---

<sup>67</sup>Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.143.

<sup>68</sup>*Ibid.* h. 171.

$H_0$  : Tidak adanya pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Adapun kriteria pengujiannya adalah:  $H_0$  ditolak, jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya  $H_a$  diterima.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung pada kelas V A dan V B semester ganjil pada tahun pelajaran 2017/2018 untuk mengetahui pengaruh strategi *team quiz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik, maka didapat hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum MIN 10 Bandar Lampung, dan data hasil penelitian. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian, dan tabel yang dideskripsikan secara rinci dibawah ini untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Berikut ini penjelasan data utama yang diperoleh pada penelitian.

#### **1. Gambaran Umum Daerah Penelitian MIN 10 Bandar Lampung**

##### **a. Sejarah MIN 10 Bandar Lampung**

MIN 10 Bandar Lampung adalah salah satu MI yang berstatus negeri di wilayah kecamatan Tanjung Karang, Bandar Lampung . Sekolah ini berdiri sejak tahun 1972 dengan status MIN Filial Kota Baru, dan melakukan perubahan nama menjadi MIN Kota Baru pada tahun 2000. Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia tentang perubahan nama Madrasah tanggal 17 September 2014, MIN Kota Baru melakukan perubahan nama menjadi MIN 10 Bandar Lampung.

Sejak didirikannya, MIN 10 Bandar Lampung telah mengalami tujuh kali pergantian kepala sekolah, yaitu sebagai berikut:

- 1) M. Thohir (1972 – 1995)
- 2) Hi. Sarbini (1995 – 1998)
- 3) Thohiri (1998 – 2002)
- 4) Anwar Salam, A.Ma (2003 - 2005)
- 5) Mastika, S.Pd I (2005 – 2009)
- 6) Dra. Hj. Wiwin Sriani, M.Pd.I (2009 – 2014)
- 7) Suntari, S.Ag (2014 – sekarang)

#### **b. Visi dan Misi MIN 10 Bandar Lampung**

##### **1) Visi**

Unggul, berkualitas, dan berakhlakul kharimah

##### **2) Misi**

Misi MIN 10 Bandar Lampung sebagai berikut:

- a) Meningkatkan warga Madrasah menjadi manusia yang taat pada ajaran agama Islam
- b) Mewujudkan warga Madrasah yang berakhlak mulia
- c) Mengembangkan Madrasah yang berwawasan global
- d) Mengembangkan potensi yang dalam bidang ilmu pengetahuan
- e) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- f) Meningkatkan prestasi dalam bidang olahraga dan seni
- g) Membentuk manusia yang siap bersaing di era globalisasi
- h) Meningkatkan pelayanan yang optimal



### c. Letak Strategis MIN 10 Bandar Lampung

Lokasi gedung lama MIN 10 Bandar Lampung berada di Jl. Sutiyoso No. 50 Kota Baru kecamatan Tanjung Karang Bandar Lampung, dengan luas bangunan 320 M<sup>2</sup>.

Lokasi gedung baru berada di Jl. Putri Balau Gg Abu Bakar Kecamatan Kedamaian Bandar Lampung, dengan luas bangunan 1618 M<sup>2</sup>.

### 2. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 10 Bandar Lampung

Selain gedung sekolah, sarana dan prasarana yang terdapat di MIN 10 Bandar Lampung antara lain seperti tabel dibawah ini:

**Tabel 9**  
**Sarana dan Prasarana MIN 10 Bandar Lampung**

No	Saran dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Belajar	20
2	Ruang TU	2
3	Ruang Kantor	2
4	Ruang Guru	2
5	Ruang Kepala Sekolah	2
6	WC Guru	2
7	WC Siswa	2
8	Lapangan	2
9	Gudang	2
10	Kantin	1
11	Perpustakaan	2

*Sumber: Tata Usaha MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*

### 3. Keadaan Guru dan Pegawai

Dewan guru dan pegawai MIN 10 Bandar Lampung berjumlah 33 orang terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 24 guru dan 1 orang tenaga administrasi, 1 orang 2 orang TU, 1 orang, PTT honor, dan 1 orang OB. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah:

**Tabel 10**  
**Dewan Guru dan Pegawai MIN 10 Bandar Lampung**

No	Nama	Golongan	Jabatan
1	Suntari, S.Ag	III/d	Kepala Sekolah
2	Daryati, S.Pd.I	IV/a	Guru Kelas
3	Dra. Permaisari	IV/a	Guru Kelas
4	Herawati. T, A.Ma	IV/a	Guru Kelas
5	Herawati, S.Pd.I	IV/a	Guru Kelas
6	Elfina, S.Pd.I	IV/a	Guru Kelas
7	Hj. Nuralily, M.Pd	IV/a	Guru Mata Pelajaran
8	Nur kismiyati, S.Pd	IV/a	Guru Kelas
9	Khodijah, S.Ag	III/d	Bendahara
10	Dra. Ummie Khoironie	III/d	TU
11	Cik Nayu, S.Ag	III/b	Guru Mata Pelajaran
12	Suwaibah, A.Ma	III/a	Guru Kelas
13	Emiyati, S.Pd.I	III/a	Guru Kelas
14	Imelda. M.Pd.I	III/a	Guru Kelas
15	Umianah, S. Hi, S.Pd.I	III/a	Guru Kelas
16	Siti Masriah, S.Pd.I	III/a	Guru Kelas
17	Rosdiana, S.Pd.I	III/b	Guru Kelas
18	Meliyana, S.Pd.I	III/b	Guru Mata Pelajaran
19	Azmin, Am,S. Ag	III/a	Guru Mata Pelajaran
20	Retno Alfido, S.Pd.I	-	Guru Honor
21	Devi Novita, S.Pd	-	Guru Honor
22	Aswin, S.Ag	-	Guru Honor
23	Sugiyem, S.Pd.I	-	Guru Honor
24	Adi Saputro, A.Md	-	TU dan Guru
25	Mirza Joni	-	Guru Honor
26	Dhiya Uddin, S.Pd.I	-	Guru Honor
27	Masroham, S.Pd	-	Guru Honor

28	Mayka Prihatini, S.Pd. I	-	Guru Honor
29	Musholin, S. Ag	-	Penjaga Madrasah
30	Eliyanah, S.Pd	-	Guru Honor
31	Faniah Satriana, S.Pd	-	Guru Honor
32	Najam Darma Pala, A.Md	-	PTT Honor

#### 4. Keadaan Siswa

Siswa MIN 10 Bandar Lampung secara keseluruhan berjumlah 614 siswa sebagaimana yang tercantum dalam tabel berikut ini:

**Tabel 11**  
**Keadaan Siswa MIN 10 Bandar Lampung**

No	Kelas	Jumlah Rombongan Belajar	L	P	Jumlah Siswa
1	I	5	89	74	163
2	II	6	100	70	170
3	III	4	71	51	122
4	IV	2	26	31	57
5	V	2	47	33	80
6	IV	1	16	6	22

#### B. Analisis Data Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, uji coba instrument telah dilakukan di SD Al-kaustar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. Uji coba tes dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2017. Diuji coba instrument dilakukan pada 30 peserta didik di kelas V B. Sebelum instrument disajikan, terlebih dahulu dilakukan analisis hasil uji coba instrument. Data hasil uji coba instrument dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Uji Validitas

Pengujian validitas isi dapat dibantu dengan kisi-kisi instrument. Dalam kisi-kisi ini terdapat variabel yang akan diteliti, indikator sebagai tolak ukur dengan nomor butir pertanyaan yang telah dijabarkan dalam indikator. Untuk menguji validitas butir-butir instrument hendaknya dikonsultasikan terlebih dahulu kepada para ahli, Selanjutnya dapat diuji cobakan. Soal diuji cobakan pada 30 peserta didik dengan memberi 40 butir soal berbentuk pilihan ganda untuk mengetahui validitas, reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Uji coba ini dilakukan di kelas V B SD Al-Kautsar Bandar Lampung.

Pada penelitian ini penulis mengkonsultasikan kepada dua validator yaitu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang ahli dalam bidang matematika. Hal ini dilakukan agar instrument yang akan digunakan sesuai dengan indicator materi yang akan diajarkan.

Pada penelitian ini, pengujian validitas butir soal dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16. Soal yang akan digunakan oleh peneliti adalah soal yang valid, sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan, berdasarkan hasil perhitungan validitas terhadap 40 soal uji coba diperoleh 20 indeks validitas soal yang valid yaitu soal nomor 7, 12, 13, 18, 19, 21, 23, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39 sedangkan soal yang tidak valid nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 24, 28, 30. Hasil analisis validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 12**  
**Hasil Analisis Validitas Soal**

No	Hasil Validitas	Keterangan	No	Hasil Validitas	Keterangan
1	0,19	<b>Tidak Valid</b>	21	0,38	<b>Tidak Valid</b>
2	0,26	<b>Tidak Valid</b>	22	0,06	Valid
3	0,23	<b>Tidak Valid</b>	23	0,45	<b>Tidak Valid</b>
4	0,04	<b>Tidak Valid</b>	24	0,16	Valid
5	0,04	<b>Tidak Valid</b>	25	0,41	<b>Tidak Valid</b>
6	0,20	<b>Tidak Valid</b>	26	0,35	Valid
7	0,44	Valid	27	0,38	Valid
8	0,34	<b>Tidak Valid</b>	28	0,19	Valid
9	0,22	<b>Tidak Valid</b>	29	0,39	<b>Tidak Valid</b>
10	0,03	<b>Tidak Valid</b>	30	0,23	Valid
11	0,16	<b>Tidak Valid</b>	31	0,48	<b>Tidak Valid</b>
12	0,36	Valid	32	0,44	Valid
13	0,38	Valid	33	0,48	Valid
14	0,25	<b>Tidak Valid</b>	34	0,40	

15	0,34	<b>Tidak Valid</b>	35	0,37	
16	0,17	<b>Tidak Valid</b>	36	0,39	
17	0,00	<b>Tidak Valid</b>	37	0,38	
18	0,56	Valid	38	0,36	Valid
19	0,41	Valid	39	0,38	Valid
20	0,26	<b>Tidak Valid</b>	40	0,32	Valid

Dari tabel diatas terlihat jelas bahwa item soal sebanyak 20 item soal yang dinyatakan tidak valid karena indeks validitasnya dibawah 0,320 pada taraf signifikansi 5% , maka dapat disimpulkan bahwa item pada soal tersebut berarti telah gugur dan tidak dapat digunakan.

## 2. Uji Reabilitas

Setelah butir-butir soal dilakukan uji validitas, item-item soal sebanyak 20 soal yang valid kemudian diuji reabilitasnya. Untuk menguji reliabilitas soal digunakan rumus *cronbach alpha*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan program SPSS versi 16. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa item-item

soal yang valid tersebut memiliki indeks reabilitas sebesar 0,760. berdasarkan uji reabilitas soal-soal pada 30 peserta didik diluar sampel diperoleh nilai  $r_{11} = 0,760$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa item-itemnya reliabel maka dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal dan sebagai alat pengumpul data.

### 3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui taraf kesukaran atau tingkat kesulitan dari masing-masing item instrument tes yang di uji cobakan, apakah soal tersebut dikategorikan sukar, sedang, dan mudah. Perhitungan uji tingkat kesukaran instrument tes selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Rangkuman hasil uji tingkat kesukaran dapat disajikan pada tabel 13 berikut:

**Tabel 13**  
**Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal**

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan	No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,93	Mudah	21	0,87	Mudah
2	0,87	Mudah	22	0,93	Mudah
3	0,90	Mudah	23	0,93	Mudah
4	0,97	Mudah	24	0,87	Mudah
5	0,90	Mudah	25	0,87	Mudah
6	0,87	Mudah	26	0,83	Mudah
7	0,97	Mudah	27	0,73	Mudah
8	0,97	Mudah	28	0,50	Sedang

9	0,93	Mudah	29	0,80	Mudah
10	0,93	Mudah	30	0,60	Sedang
11	0,97	Mudah	31	0,97	Mudah
12	0,93	Mudah	32	0,87	Mudah
13	0,93	Mudah	33	0,93	Mudah
14	0,60	Sedang	34	0,97	Mudah
15	0,87	Mudah	35	0,93	Mudah
16	0,10	Sukar	36	0,93	Mudah
17	0,90	Mudah	37	0,90	Mudah
18	0,77	Mudah	38	0,90	Mudah
19	0,97	Mudah	39	0,90	Mudah
20	0,83	Mudah	40	0,90	Mudah

Pada penelitian ini, tingkat kesukaran diuji dengan menggunakan program SPSS. Berdasarkan hasil tingkat kesukaran terhadap 40 soal yang diuji cobakan pada 30 siswa terdapat 36 soal tergolong mudah yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40 dan 3 soal dengan tingkat kesukaran sedang yaitu soal pada nomor 14, 28, 30 dan 1 soal dengan tingkat kesukaran sukar yaitu soal pada nomor 16.

#### **4. Uji Daya Pembeda**

Uji daya pembeda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut :



**Tabel 14**  
**Hasil Analisis Daya Pembeda**

No	Daya Beda	Keterangan	No	Daya Beda	Keterangan
1	0,13	<b>Jelek</b>	21	0,13	<b>Jelek</b>
2	0,27	Cukup	22	-0,07	<b>Jelek</b>
3	0,2	<b>Jelek</b>	23	0,40	Baik
4	-0,07	<b>Jelek</b>	24	0,13	<b>Jelek</b>
5	-0,1	<b>Jelek</b>	25	0,27	Cukup
6	0,13	<b>Jelek</b>	26	0,27	Cukup
7	0,33	Cukup	27	0,27	Cukup
8	-0,00	<b>Jelek</b>	28	-0,07	<b>Jelek</b>
9	-0,13	<b>Jelek</b>	29	-0,00	<b>Jelek</b>
10	-0,00	<b>Jelek</b>	30	0,27	Cukup
11	-0,07	<b>Jelek</b>	31	0,47	Baik
12	0,47	Baik	32	0,20	Cukup
13	0,33	Cukup	33	0,40	Baik
14	0,27	Cukup	34	0,40	Baik
15	0,13	<b>Jelek</b>	35	0,40	Baik
16	0,13	<b>Jelek</b>	36	0,33	Baik
17	-0,07	<b>Jelek</b>	37	0,13	<b>Jelek</b>
18	0,40	Baik	38	0,20	Cukup
19	-0,07	<b>Jelek</b>	39	0,33	Cukup
20	0,20	Cukup	40	0,13	<b>Jelek</b>

Berdasarkan tabel 14 menunjukkan bahwa hasil dari perhitungan daya beda butir soal terhadap 40 butir soal yang diuji cobakan menunjukkan terdapat 20 butir soal yang tergolong klasifikasinya jelek yaitu soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 15, 16, 17, 19, 21, 22, 24, 28, 29, 37, 40. Terdapat 12 butir soal yang tergolong klasifikasinya cukup yaitu nomor 2, 7, 13, 14, 20, 25, 26, 27, 30, 32, 38, 39. Selain itu ada 8 butir soal yang tergolong klasifikasinya baik yaitu soal nomor 12, 18, 23, 31, 33, 34, 35, 36. Hasil perhitungan daya pembeda soal uji coba tes dapat dilihat pada lampiran.

## 5. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat pertama dalam menentukan uji hipotesis yang akan dilakukan. Uji normalitas data dengan menggunakan *Uji Lilefors* terhadap hasil belajar peserta didik, dilakukan pada masing-masing kelompok data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rangkuman hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dapat disajikan sebagai berikut:

**a. Uji Normalitas Kelas Eksperimen**

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretest* diperoleh  $L_{hitung}$  eksperimen = 0,1024 dan nilai *posttest* diperoleh  $L_{hitung}$  0,1279 untuk taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  didapat  $L_{tabel} = 0,1542$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut terlihat bahwa pada taraf signifikan 0,05  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , yang berarti bahwa hipotesis  $L_{hitung}$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa sampel kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**b. Uji Normalitas Kelas Kontrol**

Berdasarkan hasil perhitungan didapat nilai *pretest* diperoleh  $L_{hitung}$  kontrol = 0,0848 dan nilai *posttest* diperoleh  $L_{hitung}$  0,1208 untuk taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  didapat  $L_{tabel} = 0,1542$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut terlihat bahwa pada taraf signifikan 0,05  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , yang berarti bahwa hipotesis  $L_{hitung}$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa sampel kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan terhadap kesamaan beberapa bagian sampel atau untuk mengetahui karakter sampel, apakah kedua sampel memiliki karakter yang sama atau tidak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *fisher*.

Dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{hitung} = 1,6367$  dengan  $F_{tabel} = 1,8734$  dan pada hasil posttest  $F_{hitung} = 0,2454$  dengan  $F_{tabel} 0,5130$ . berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak. jadi dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen.

## 7. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *Uji t*, dari hasil perhitungan yang terdapat pada lampiran didapat hasil  $t_{hitung} = 4,363$  dengan nilai  $t_{tabel} = 2,004$  dengan demikian  $H_0$  ditolak karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dalam hal lain  $H_1$  diterima. Sehingga  $t_{hitung}$  signifikan pada taraf 5%, jadi dapat disimpulkan  $H_1$  diterima pada taraf 5%, hal ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz*.

## C. Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh hasil penelitian menunjukan bahwa pada kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* diperoleh hasil belajar yang cukup yaitu siswa yang telah mencapai KKM berjumlah 20 orang dan siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 4 orang dengan nilai rata-rata akhir 75,625. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 19 orang yang sudah mencapai KKM

dan yang belum mencapai KKM berjumlah 14 orang dengan nilai rata-rata akhir 59,848 dengan catatan KKM matematika di MIN 10 Bandar Lampung pada peserta didik kelas V adalah (63).

Penelitian ini mempunyai satu variabel bebas yaitu strategi pembelajaran *Team Quiz* dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung sebagai populasi, dan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 24 peserta didik, dan kelas V B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 33 peserta didik.

Pada penelitian ini diketahui bahwa strategi pembelajaran *Team Quiz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan di kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Hal ini dilihat dari hasil uji hipotesis diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,363 > 2.004$ ) maka diperoleh strategi pembelajaran *Team Quiz* secara konsisten terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas V.

Peningkatan ini terjadi karena strategi pembelajaran *Team Quiz* dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan mengeksplor pengetahuannya dengan cara belajar yang menyenangkan tanpa memberikan kesan tegang dan takut. Pada pembelajaran strategi *Team Quiz* peserta didik lebih antusias pada proses pembelajaran, karena pada pembelajaran *Team Quiz* ini peserta didik terpacu oleh adanya *Quiz* yang saling berebutan untuk mendapatkan skor akhir yang banyak yang nantinya dijadikan pedoman sebagai nilai dari hasil belajar.

Hal ini diperkuat dan didukung dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Guspepilawati bahwasannya pembelajaran aktif *Team Quiz* cocok diterapkan untuk menjelaskan materi matematika.

Berdasarkan teori yang diungkapkan oleh silberman mengenai strategi pembelajaran aktif yang berupa *Team Quiz*, bahwasannya kelebihan yang dimiliki oleh strategi *Team Quiz* yang berupa: proses pembelajaran berpusat kepada peserta didik, menekankan menemukan bukan menerima pengetahuan, proses pembelajaran sangat menyenangkan, memberdayakan semua potensi dan indra peserta didik, itu semua membawa dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. hal ini terlihat dari hasil penelitian yang diperoleh.

Selain mengalami keberhasilan, peneliti juga terkadang mengalami kendala pada saat strategi *Team Quiz* diterapkan. Kendala tersebut berupa kelemahan dari *Team Quiz* itu sendiri, yaitu peserta didik kurang dapat memanfaatkan waktu dengan baik, pada saat diskusi tim peserta didik sulit mengkonsentrasikan pemikirannya jika tidak didampingi oleh guru, pembahasan materi terkesan kesegala arah atau tidak terfokus. Kelemahan ini dapat diminimalisir dengan cara guru harus mendampingi setiap tahapan proses pembelajaran.

Salah satu materi pelajaran matematika kelas V MIN adalah materi pecahan. Materi pecahan yang di pelajari peserta didik menuntut kompetensi dasar agar peserta didik mampu menguraikan berbagai bentuk pecahan agar peserta didik mampu menyelesaikan soal latihan pecahan biasa, campuran, desimal, dan persen. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, guru harus dapat menciptakan proses

pembelajaran yang dapat memberikan respon yang mengaktifkan siswa secara positif dan edukatif dengan memberikan peluang seluas-luasnya pada peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya.

Pada kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,127$  dan untuk taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  di dapat  $L_{tabel} = 0,154$ . Sedangkan di kelas kontrol didapat  $L_{hitung} = 0,120$  dan untuk taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  didapat  $L_{tabel} = 0,154$ . Dan terlihat bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  karena kedua data berasal dari data yang berdistribusi normal sehingga dapat diteruskan dengan analisis homogenitas dengan uji varians.

Setelah dilakukan uji normalitas dan diperoleh dengan hasil berdistribusi normal selanjutnya adalah dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama agar menaksir dan menguji dapat berlangsung. Pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh pada hasil posttest  $F_{hitung} = 0,245$  dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  di dapat  $F_{tabel} = 0,513$ . Jadi  $H_0$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel mempunyai varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan analisis homogenitas diketahui bahwa kedua data tersebut baik nilai belajar peserta didik pada materi pecahan kelas VA (Kelas Eksperimen) maupun nilai belajar peserta didik pada materi pecahan kelas VB (Kelas Kontrol) mempunyai varians yang sama (homogen).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t independent didapat  $T_{hitung} = 4,363$  dan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  pada  $T_{tabel}$  didapat 2,004 ini berarti  $T_{hitung} > T_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan kedua perlakuan jelas berbeda, karena  $H_0$

ditolak ini berarti bahwa strategi pembelajaran *Team Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik di kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang pengaruh strategi pembelajaran *Team Quiz* terhadap hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik kelas V di MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus Uji t *Independent* didapat  $F_{hit} = 4,363$  dan pada taraf signifikan 5 % didapat  $F_{tab} = 2,004$  ini berarti  $F_{hit} > F_{tab}$ . Hal ini menunjukkan kedua perlakuan jelas berbeda, karena  $H_0$  ditolak ini berarti bahwa strategi *Team Quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol meningkat. pada kelas eksperimen yang pada proses pembelajaran menggunakan strategi *Team Quiz* lebih meningkat yaitu diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 53.598 sedangkan nilai posttest sebesar 75.625. Sedangkan kelas kontrol dimana proses pembelajaran menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 51,970 dan nilai rata-rata posttest sebesar 59,848. Jadi pembelajaran dengan



menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan diatas maka sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik dilapangan maupun secara teoritik, sehingga ada beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, strategi *Team Quiz* guru harus memperhatikan keterkaitan dan bahan, tujuan, kondisi peserta didik, kondisi fasilitas serta lingkungan. Hal ini sangat menentukan kepada guru untuk melakukan persiapan yang bersifat persiapan yang matang dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran *Team Quiz* agar dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.
2. Pembelajaran dengan strategi *Team Quiz* menuntut seorang guru dalam penyampaian pengajaran, harus mengupayakan dengan sebaik-baiknya guna memberi kesan pada peserta didik sebagai nyata dari berbagai peristiwa yang disampaikan kepada anak serta mengetahui tingkat kemampuan atau daya serap yang dimiliki masing-masing peserta didiknya.

### **3. Penutup**

Dengan memanjatkan syukur Alhamdulillah atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, tidak mengalami hambatan yang berarti. Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan potensi dan pengalaman serta wawasan keilmuan yang ada sehingga kemungkinan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini bisa berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan pencinta ilmu pengetahuan khususnya penulis sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anggraini Tutik. 2012. *Penerapan Metode Team Quiz Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV di SD Negeri Begalon Surakarta*.
- Budiyono. 2004. *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Pers.
- B. Uno Hamzah. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah Bahri Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah Bahri Syaiful dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto dan Rahardjo Muljo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Dkk MJA Irene. 2014. *Buku Penilaian Autentik Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar untuk Sekolah Dasar Kelas V A Semester*. Jakarta : Erlangga.
- Guspepilawati. 2013. *Penerapan Strategi Pembelajaran Active Learning Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 1 Koto Kampar Hulu*. Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Hamalik Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Lovediana Ayu Rindra dan Rahaju dan Rahaju Budi Endah. 2014. *Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa pada Penerapan Pembelajaran Aktif Strategi Team Quiz Materi Statistika*. Surabaya: Jurnal Internasional
- Mulyasa E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Negara Hasan Sastra. 2014. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: Aura Publising.
- Rizkiyana Mei. 2013. *Penerapan Metode Quiz Team Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menerapkan Prinsip-Prinsip Kerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan Pada Siswa Kelas X AP SMK PGRI 1 Mejubo Kudus*. Tersedia: Jurnal Pendidikan.
- Rini, Islamias dan Nurhaniza. 2013. *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA*. Riau: UNRI.
- Sundayana Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Sistem Pembelajaran*. Bandung: Prenada Media.
- Suprijono Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutikno Sobry. 2014. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.

Sudjiono Anas. 2010. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Silberman L. Melvin. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia

Saadah Putri Ika, Fauziah Anna. 2015. *Pengaruh Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lubuk Linggau..*

Tarigan A. Octapin, Kusumah H. Inu dan Karo-Karo Uli, *Penerapan Model Active Learning Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Bandung: UPI

Triredjeki, Sriyamtinah dan Pratiwi Wiwit. 2016. *Penerapan Metode Metode Pembelajaran Quiz Team Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.

Tampubolon Zulfitriah Rahmah. 2014. *Pengaruh Penggunaan Metode Quiz Team Terhadap Kemampuan Menentukan Unsur Instrinsik Cerpen Siswa Kelas X SMA*.

Uno. B Hamzah dan Koni Satria. 2013. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Watisari Herlina Ningrum. 2015. *Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aisyah Unggulan Gemolong*. Tersedia: Jurnal Pendidikan.

Yunita Rima. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Lubuk Linggau*. Lubuk Linggau: STKIP.

Zaini Hisyam, Munthe Bermawy, dan Aryani Ayu Sekar. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.